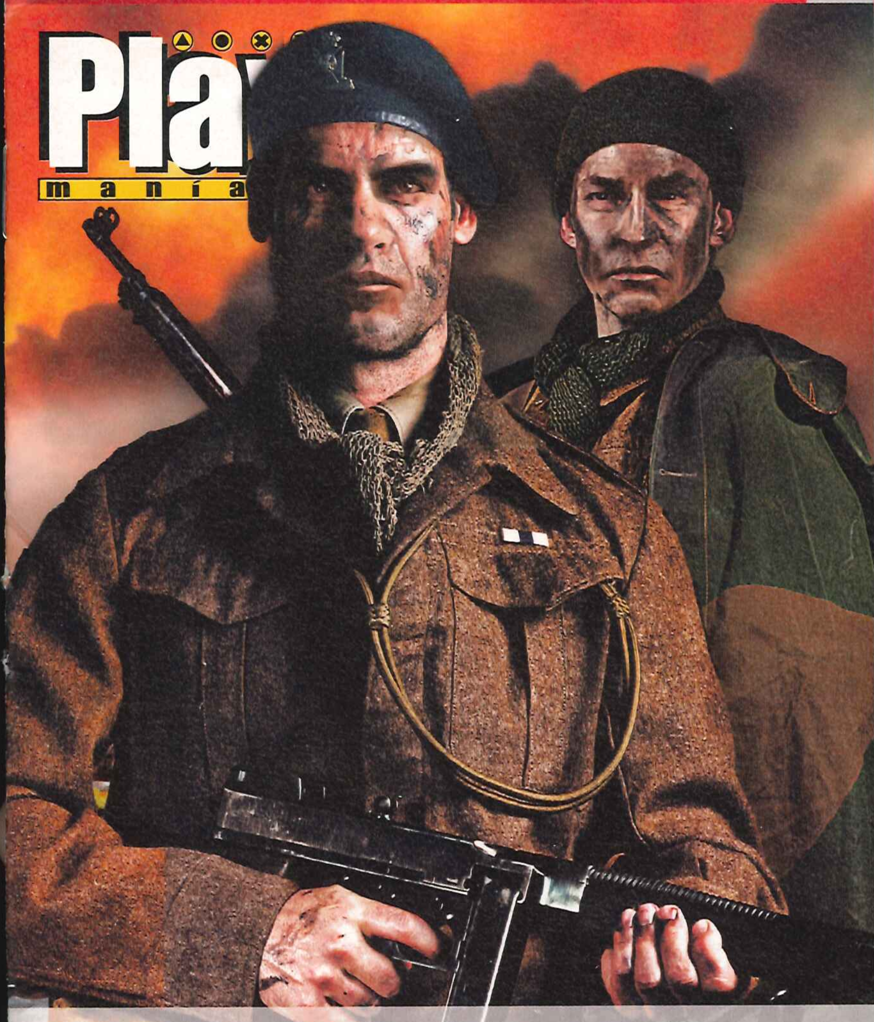
SOLUCIONES COMPLETAS PARA LOS MEJORES JUEGOS DE PS2 Nº 55



Commandos
Strike Force

Mapas detallados • Técnicas • Objetivos

Durante la II Guerra Mundial, las naciones más poderosas de la Tierra no pudieron impedir la expansión nazi. Pero un pequeño comando formado por un Francotirador, un Boina Verde y un Espía decantó el conflicto a favor de los aliados gracias a su dominio de la estrategia, la infiltración y el combate. En esta guía te contamos, paso por paso, como lograron su hazaña.

LOS COMANDOS

01 GEORGE BROWN. EL ESPÍA



El estratega del grupo, destaca porque **puede disfrazarse con los uniformes de los soldados enemigos** caídos. Así, los soldados de rango inferior al del uniforme que vista el Espía le ignorarán completamente a no ser que realice alguna acción violenta. Los del mismo rango tardarán unos segundos en darle el alto; y sólo los de rango superior le detectarán de inmediato.
Sus armas preferidas son una cuerda de piano, con la que estrangula a los enemigos por la espalda, **y una pistola con silenciador**. También es capaz de usar ametralladoras, aunque **es poco resistente a los impactos**.

02 F. O'BRIAN. BOINA VERDE



Es el **experto del grupo en acción directa**. Resiste los impactos mejor que los otros comandos y **es el único que puede llevar un arma en cada mano**, concretamente dos MP40, aunque cuando resulta realmente letal es usando su ametralladora.
También **puede usar un cuchillo** para acabar con los enemigos por la espalda, pero en muy pocas ocasiones podrá usar el sigilo, ya que casi siempre le emplearemos en medio del campo de batalla. Es el soldado perfecto para los enfrentamientos directos y el que usarás cuando la cosa se ponga fea.

03 WILLIAM HAWKINGS. FRANCOTIRADOR



Con su rifle de precisión, Hawkings es una pesadilla para el enemigo y **el comando más mortífero a larga distancia**. Su "modus operandi" suele ser infiltrarse en los diferentes escenarios en **busca de posiciones elevadas** desde las que acabar con sus enemigos.
Para ello, cuenta con una **extraordinaria habilidad lanzando cuchillos**, con los que es capaz de acabar con sus enemigos de un solo y certero impacto en la cabeza, para después recoger el arma del cadáver de la víctima.
Si es necesario combatir directamente **puede usar una pistola**, pero en general es mejor usarle en las distancias largas, lejos del alboroto.

CONSEJOS







1 El radar de proximidad es tu principal aliado. El radar es mejor que tus ojos, ya que te indica en todas direcciones, y a través de cualquier obstáculo, **la posición de los enemigos** más cercanos, la dirección en la que miran y también el estado en que se encuentran: verde si el enemigo ignora tu presencia, amarillo si sospecha y rojo si te ha detectado y te está buscando. Todos los enemigos que aparecen en el radar te detectarán si te ven, da igual que estés agachado. **Siempre que quieras infiltrarte** y saber la posición y estado de un enemigo, el radar será una herramienta infalible.

2 Usa también el radar de lejanía. Sustituye al de proximidad cuando usas los prismáticos (con R3) y, aunque sólo te indica la posición de los enemigos y no su estado o la dirección en la que miran, **abarca un gran radio de acción** que te permite localizar nazis a larga distancia.

3 Estudia el mapa (pausando el juego con Select). No sólo sirve para que decidas la ruta hasta los objetivos y su posición, sino que también indica los puntos de **avituallamiento de munición y los Oficiales Médicos**. Es especialmente útil si buscas un objetivo lejano (y a veces móvil) al que abatir, como otros francotiradores u observadores, ya que su posición aparecerá marcada.

4 Apunta a los soldados para saber su graduación. Cuando juegas con el Espía, al señalar a un enemigo con el punto de mira se te indica su graduación, algo sumamente útil para saber si hay cerca algún enemigo capaz de desenmascarar tu disfraz.

5 Dosifica la munición cuando uses al Francotirador. Su rifle sólo puede llevar 5 balas cargadas y otras 10 en la recámara, así que intenta que cada disparo signifique una baja enemiga.

6 En las grandes batallas en las que puedes intercambiar el control entre Francotirador y Boina Verde, la ametralladora del Boina Verde es mucho más rápida eliminando enemigos a media distancia. De hecho, **la puntería es semiautomática,** y con que al apuntar a un enemigo la mira se ponga roja, acertarás aunque no le tengas centrado del todo. **Si tienes bastantes botiquines**, es la forma más veloz de aniquilar a grupos grandes de nazis.

7 Huye cuando te detecten. Excepto en los momentos puntuales que se señalan en la guía, cuando un soldado enemigo sospecha del Espía lo mejor que puedes hacer es retroceder corriendo y esperar pacientemente a que se olvide de ti (tranquilo, que lo hará en pocos segundos). Es mejor tomarse las misiones con calma que arriesgarse a que den la alarma y tener que volver a empezar de nuevo...

Y, por supuesto, explora tus posibilidades. En *Commandos Strike Force* **tenemos libertad** tanto para elegir el orden de algunos objetivos como la manera de realizarlos.
En esta guía te indicamos paso a paso cómo resolver las misiones pensando en **la manera en la que conseguirás más puntuación**, que casi siempre implica el uso del sigilo.
Pero es posible resolver las situaciones de muchas maneras distintas, así **que siéntete libre de buscar tus propias soluciones.**









LAS MISIONES

Misión 01 TRAS LAS LÍNEAS ENEMIGAS

SITUACIÓN:

Francia, 1942. Territorio ocupado. Un grupo de paracaidistas está a punto de aterrizar, y debes buscar una posición estratégica desde la que cubrir la zona de aterrizaje.

COMANDOS:

El Francotirador









OBJETIVO PRINCIPAL 1: SIGUE EL RÍO Y ACCEDE AL PUEBLO (250 PUNTOS).

Avanza agachado hasta el soldado cercano que te da la espalda y elimínale con un **ataque sigiloso** [1]. Usa la misma técnica con el que camina un poco más adelante.

Lánzate al agua. En la orilla izquierda verás un saliente [2]. Agachado, avanza por él. Hay un pequeño escalón de piedra: **ni se te ocurra levantarte** para superarlo, porque te vería un soldado en un posición elevada de la otra orilla. **Atraviesa el arbusto** a la izquierda del escalón. Avanza tras las cajas, coge el **botiquín** y usa un ataque sigiloso para acabar con el soldado.

Desde aquí puedes eliminar al soldado de la posición elevada en la otra orilla **lanzándole un cuchillo** [3] Apunta con cuidado a la cabeza, si le das en otra parte y sólo le hieres te disparará.

Con tus dos enemigos muertos, lánzate al agua y avanza hacia el sur, hasta que puedas subir por la orilla izquierda y alcanzar por fin el pueblo. ¡Y eso que parecía que estaba cerca!

OBJETIVO PRINCIPAL 2: ELIMINA A LOS ENEMIGOS Y SALVA A LOS ALIADOS (500 PUNTOS).

Hay **tres miembros de la resistencia** francesa encerrados en el **edificio 4**, protegidos por tres soldados en la puerta inferior y otro en la del segundo piso. Mantente **agachado tras las cajas**, pues un soldado patrulla tras ellas [4]. Date la vuelta y rodea completamente el **edificio 1**. Avanza hasta que veas el pozo, siempre agachado para no ser detectado [5].

Prepara el rifle de francotirador: **entre los edificios 2 y 3** patrulla un soldado. Elimínale de un disparo [6]. Eso alertará a otro soldado más a la izquierda (el que antes patrullaba cerca de las cajas), pero agachado como estás no te verá: elimínale a él también de un tiro y nadie se dará cuenta.

Avanza hacia el pozo y métete entre las casas 2 y 3, pegado a la pared de la casa 2 para que no te vea el soldado en la puerta de la casa 3. Entra en la casa 3 por la puerta trasera, pasa por la puerta de la derecha hasta un establo con dos vacas y avanza hasta la puerta que tienes enfrente [7]. Verás que tu radar marca a un soldado tras ella (también puedes **verlo por la cerradura**: está de espaldas a ti) [8]. Abre la puerta y usa un ataque sigiloso para acabar con él.

Ahora muévete a la derecha tras la valla y los soldados de la puerta del edificio 4 no te verán [9]. Agachado, **sube por la escalera** y acaba sigilosamente con el soldado que hay junto a la puerta de la segunda planta. Entra en la casa 4 y recoge un **botiquín**. También hay **munición**, pero probablemente ni la necesites. A la derecha hay unas escaleras de bajada. **Prepara el cuchillo** y, manteniéndote agachado, baja poco a poco hasta que puedas apuntar a la cabeza a un soldado a tu izquierda (como estás más elevado que él, no te verá) [10]. Usa el cuchillo para acabar con él. Tras la puerta al lado del cadáver están los **tres franceses**: abre y los rescatarás.

OBJETIVO PRINCIPAL 3: ATAQUE NAZI: ELIMINA A TODOS LOS OBJETIVOS (500 PUNTOS).

Desde la **zona elevada de la cabaña,** no debes tener ningún problema para acabar con los soldados nazis que llegan en un camión. Simplemente, **saca tu rifle de francotirador**, apunta con cuidado (no uses la mirilla hasta que ya tengas localizado el objetivo) y acaba con ellos de uno en uno. Aunque te de algún disparo no te harán más que pequeñas heridas.

Hay unos **ocho soldados a la derecha** (ten cuidado con los que se parapetan tras el camión) [11], y tres a la izquierda. Cuando acabes con todos, habrás cumplido tu primera misión.











 PUNTO DE INICIO  OBJETIVOS  EDIFICIOS







Misión 02 TRAICIÓN

SITUACIÓN:

Tu llegada ha acorralado a los nazis, pero se defienden ferozmente. Ayuda a los aliados, rechaza la contraofensiva enemiga y atiende a los heridos.

COMANDOS:

El Boina Verde y el Francotirador

OBJETIVO PRINCIPAL 1: CUBRIR A LOS ALIADOS HASTA QUE LLEGUE EL RESTO (500 PUNTOS).

Nada más comenzar, pulsa ▲ para cambiar al **Francotirador** y **usa tu rifle para destruir los tres focos** 1, evitando así que los nazis usen sus morteros. **(Objetivo Secundario: 500 puntos).**

Vuelve al Boina Verde. Tienes que **aguantar la ofensiva** nazi junto a unos pocos aliados y ni se te ocurra avanzar demasiado hacia el norte, porque **el campo está minado.** Guíate por el radar para detectar a los nazis (puntos rojos), que llegan tanto por el sur como por el norte, y usa siempre la ametralladora intentando **ahorrar balas.** Como la puntería es semiautomática, **una ráfaga de dos o tres tiros** acabará con cualquiera. Reposta munición si es necesario (mira los puntos en el mapa) y cura a los aliados heridos, señalados en el radar con una cruz roja, acercándote a ellos y pulsando ✖ 2. No obstante, si acabas con los nazis rápidamente ni siquiera les dará tiempo a herir a los tuyos.



Estate atento para usar botiquines, aunque **si caes**, el control pasará automáticamente al **Francotirador** y los soldados aliados curarán al Boina Verde. Aprovecha para acabar con los soldados que puedas con tu rifle 3 y vuelve al Boina Verde cuando esté recuperado, ya que en medio de la batalla es mucho más efectivo.



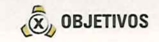
Aguanta hasta que llegue una primera oleada de paracaidistas aliados. Al poco, por el oeste llegará **un camión con soldados** enemigos: da buena cuenta de él con una **granada** 4. Sigue eliminando nazis hasta que caiga la segunda oleada de paracaidistas.

OBJETIVO PRINCIPAL 2: CUBRE AL CAPITÁN HERIDO HASTA LA CABAÑA (250 PUNTOS).

Un capitán aliado está herido y un soldado le ayuda a llegar a cubierto. Tú sigue eliminando a los nazis para que no molesten demasiado al herido. Repentinamente, aparecerá una **tanqueta nazi SDK.** Corre a **cubrirte tras el tractor** que hay en medio del campo y espera a que la tanqueta se pare a unos metros de ti. **Lanza dos granadas** a su parte trasera y volará por los aires 5. Así habrás ganado tiempo.

FRANCOTIRADOR

BOINA VERDE


PUNTO DE INICIO · OBJETIVOS · MUNICIÓN







OBJETIVO PRINCIPAL 3: CUBRE A TUS HOMBRES HASTA LLEGAR AL PUENTE (500 PUNTOS).

Ante una fuerte ofensiva nazi tienes que alcanzar el puente al oeste. Elimina a los nazis que se crucen en tu camino y, cuando alcances a los aliados que defienden la zona, atraviesa el puente y corre hacia el icono de objetivo. Junto a un camión aliado puedes repostar **munición** y **botiquines**. De repente, te **acorralarán soldados nazis** y **un SDK** por cada flanco.

OBJETIVO PRINCIPAL 4: DESPEJA LA CARRETERA DE ENEMIGOS (250 PUNTOS).

Tienes que actuar deprisa antes de que eliminen a demasiados de tus hombres. **Si te da tiempo** antes de que te rodeen, corre hacia el este y **coloca las cargas** en las marca de los laterales del puente pulsando ✖.

Si no te da tiempo, ve agachado hacia el oeste por los setos a la derecha de la carretera hasta el borde del río. Desde allí, puedes acabar con un SDK con dos granadas. Si no te quedan granadas, usa la ametralladora para eliminar al soldado que dispara desde la tanqueta. Después, acaba con el resto. Una vez despejado, **corre hasta el puente y, ahora sí, pon las cargas.** Corre para evitar la explosión. **(Objetivo secundario: 500 puntos).**





Te quedan los enemigos al oeste. De nuevo ve agachado, ahora por el lateral izquierdo y con cuidado, pues el **SDK** te verá si te acercas demasiado. Desde una distancia prudencial, **destrúyela usando granadas** o dispara al soldado que la maneja 7. Acaba con el resto de los nazis y habrás cumplido tu segunda misión.

Misión 03 ¿UN TRAIDOR?

SITUACIÓN:

Debes contactar con un miembro de la resistencia francesa.

COMANDOS:

El Espía

OBJETIVO PRINCIPAL 1: RESCATA A PASCAL EN EL CENTRO DE COMUNICACIONES (500 PUNTOS).

Agáchate y avanza por la senda hacia el este. Al alcanzar la carretera, mantente agachado para que los soldados a tu derecha no te vean 1. Ve por la izquierda hasta que veas a un **soldado orinando** en un árbol. Acércate y elimínale con sigilo. **Ponte su uniforme. (Objetivo secundario: 250 puntos).**

Sigue avanzando hasta que llegues a un puesto con un **camión y dos soldados.** Espera a que el primero se aleje para acercarte al otro y eliminarle con un ataque sigiloso 2.
(Objetivo secundario: 250 puntos).

Rápidamente, ocúltate. **En tu radar** verás la posición del segundo soldado, que cuando detecte el cuerpo de su compañero se **pondrá alerta.** Espera a que vuelva a la normalidad y comience a andar, para deslizarte tras él y eliminarle con otro ataque sigiloso.
Sigue avanzando hasta una zona en la que **patrulla un soldado y un Suboficial** mira por unos prismáticos 3. Espera a que el soldado te dé la espalda para acabar sigilosamente con el Suboficial y **ponerte su uniforme.**
Ve hacia la cabaña y recoge las **granadas de gas** y la **máscara antigás**. Ponte la máscara y espera a que el soldado que patrulla te dé la espalda. Síguele hasta que esté cerca del **Oficial que mira un mapa,** y usa una granada de gas para eliminarlos a los dos. **Ponte el uniforme del Oficial** y aléjate de la zona del gas para quitarte la máscara.
(Objetivo secundario: 250 puntos). ⟶















Sigue el camino hacia el este y, cuando llegues a unas **alambradas**, busca el control a la derecha. Vestido de Oficial, pasarás junto a los tres soldados sin ser descubierto.
(Objetivo secundario. 250 puntos).

A tu derecha está la cabaña en la que tienen al **miembro de la resistencia**, custodiada por un **Oficial**. Sin que te vea, colócate en el lateral del tanque y **lanza una moneda** delante de él 4. Fijará su atención en la dirección en la que ha caído la moneda durante unos segundos. Rodea el tanque y acaba con el Oficial por la espalda. Rodea la cabaña hasta llegar a la puerta de la pared izquierda y **mira por la cerradura**. Verás que el miembro de la resistencia está custodiado por un Oficial y un soldado. **Cuando el soldado se dé la vuelta**, entra en la cabaña y acaba con él usando un ataque sigiloso. Repite la misma técnica con el Oficial 5.

OBJETIVO PRINCIPAL 2: COLOCA BOMBAS EN LAS DEFENSAS NAZIS (500 PUNTOS).

Pascal, el miembro de la resistencia, te informará de que debes **sabotear la artillería enemiga** de la zona. Sal de la cabaña y ve al sur, **avanzado entre arbustos** (no debes bajar a campo abierto, pues **hay francotiradores** que te detectarán). Si te encuentras con algún **soldado con linterna**, párate entre los arbustos y elimínale cuando te dé la espalda. Sigue avanzando y gira hacia el oeste, aún cubierto por la vegetación (verás grupos de soldados a tu derecha) 6. Cuando llegues a la altura de los camiones y la artillería que tienes que sabotear, ya puedes bajar tranquilamente, que no hay oficiales que te detecten. **Coloca las cinco bombas** delante de las narices de los soldados, que no te hacen ni caso 7.


4


5


6


7

Misión 04 BAJO SUS NARICES

SITUACIÓN:

Varios de tus compañeros han aterrizado lejos de tu objetivo y han sido capturados. Se encuentran prisioneros en un convoy rumbo a Berlín. Prepara una emboscada y libera a los aliados.

COMANDOS:

El Espía y el Francotirador

OBJETIVO PRINCIPAL 1: ELIMINA AL ENEMIGO Y ABRE LOS CAMIONES (500 PUNTOS).

Para cumplir este objetivo no debe sonar la alarma (ganarás así **500 puntos extra**). **Con el Espía**, elimina al soldado más cercano con un ataque sigiloso.


1


2

Ningún enemigo verá su cuerpo. **Pasa al Francotirador** y dispara al Oficial que hay de pie en una zona elevada del margen derecho de la carretera. Después, busca con tu mira al soldado que patrulla más cerca de la zona donde está el espía. **Tienes que eliminarle precisamente cuando esté en la parte más al este de su recorrido**, al lado del primer camión del convoy, para que el cuerpo caiga lejos de otros nazis 1. **Ahora avanza con el espía** hasta que veas a otros dos soldados más, uno quieto y el otro patrullando. Ponte detrás del que está quieto y espera a que el otro te dé la espalda. Acaba con el primer soldado con un **ataque sigiloso** y después corre para hacer lo mismo con el otro antes de que se vuelva 2. Después de acabar con ellos, ya puedes **abrir la parte trasera de los dos primeros camiones** para que salgan los **soldados aliados**, ya que nadie los verá correr hacia el este.
Ahora, **busca una senda** que sale al norte entre los árboles y avanza agachado entre los arbustos de la derecha. Verás en el camino a un **Oficial orinando** 3. Aprovecha su despiste, elimínale por la espalda con un ataque sigiloso y **ponte su uniforme**.
Baja de nuevo a la carretera. **Sólo te queda el camión más al oeste**, pero cerca hay un Oficial que te detectará si permaneces demasiado a la vista, y un grupo de soldados, más al oeste.


3


4







Pasa rápidamente para que el Oficial no dé la alarma, **colócate tras la tanqueta** que hay cerca de los soldados y **espera que el Oficial deje de estar en alerta** (mira que la fecha del radar pase de amarilla a verde).
A continuación, **lanza una moneda** hacia adelante (4.10). Eso los distraerá un instante, tiempo más que suficiente para que te lances como el rayo a por el Oficial y le elimines sigilosamente en primer lugar **5**.
Los soldados te verán y se pondrá en marcha el **contador para que suene la alarma**, pero habrás ganado unos segundos preciosos. **Abre el tercer y último camión...**

OBJETIVO PRINCIPAL 2: PROTEGE A LOS ALIADOS HASTA QUE LLEGUE EL CAMIÓN (250 PUNTOS).

Corre hacia el este hasta que llegues junto a los aliados **6** y mantente agachado. **Pasa al Francotirador** y elimina a los nazis que puedas.
La ayuda llegará antes de que tus enemigos puedan herirte o dar la alarma, y tú habrás acabado otra misión más con una brillante puntuación de 5 estrellas.


5


6

Misión 05 RESISTENCIA

SITUACIÓN:

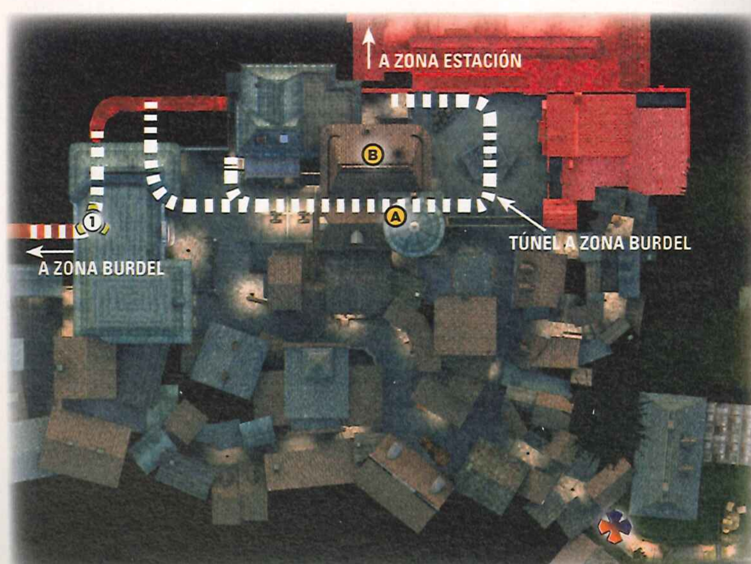
La 12ª división de Panzers se dirige al pueblo de Peteaux. Retrasa su avance su avance y minimiza su resistencia contra las fuerzas aliadas.

COMANDOS:

El Espía

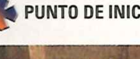
OBJETIVO PRINCIPAL 1: LIBERA AL DOCTOR FRANCÉS (ZONA CENTRO) (500 PUNTOS)

Empiezas en el cuartel general de la resistencia. **Habla con los dos franceses** señalados por un círculo azul **1**: el primero te dice que debes hacerte con un camión de explosivos en la estación de ferrocarril, al norte. Te recomienda que sabotees el control de semáforos de la estación. El segundo te dice que debes eliminar al mayor Görlitz: para llegar al burdel que frecuenta, puedes usar un túnel. Te recomienda que sabotees la alarma porque hay una fuerte guarnición nazi en la plaza. Sube al piso superior y **habla con un tercer aliado:** te dice que la guarnición alemana más fuerte de la zona está en un torre





PUNTO DE INICIO · OBJETIVOS · (A) GENERADORES · (B) GUARNICIÓN NAZI



PUNTO DE INICIO · OBJETIVOS · (A) INTERRUPTOR · (B) CONTROL · MUNICIÓN


1



2


3

medieval, y te sugiere que acabes con ella y que sabotees los generadores que alimentan los focos de vigilancia.

Sal del edificio, **avanza por el sendero a la derecha** **2** y sigue por la calle hasta la siguiente zona. Avanza hasta la primera bifurcación. Agáchate y ve por el camino de la derecha. Verás un **guardia sobre un arco**, pero agachado no te detectará. A la derecha sale una calle por la que patrulla un soldado: fíjate en la flecha del radar y, cuando te dé la espalda y sin darle tiempo a caminar mucho, usa un **ataque sigiloso**. Sigue avanzado hasta que llegues cerca de un **Suboficial distraído**: elimínale con un ataque sigiloso y **ponte su uniforme**. Continúa hasta ver a tu derecha la plaza mayor llena de nazis. Sigue hacia adelante hasta una **callejuela con una puerta a la derecha** **3**. Entra por ella y estarás en el edificio que conecta con la torre de los generadores. Tuerce la primera esquina. En este pasillo patrulla un soldado al que debes eliminar con un **ataque sigiloso**, lejos de la esquina del fondo para que no te vea nadie **4**. Entra en la puerta de la derecha y coge la **máscara antigás** y las **granadas de gas**. Ponte la máscara, sal al pasillo y avanza hasta la esquina del fondo. **Espera a que aparezca el Suboficial** que patrulla la zona. En cuanto le veas, lanza una granada de gas: caerá fulminado. **No te quites la máscara**.

Pasa ahora a un sala con una mesita, avanza y coge la puerta a tu derecha, que da a la torre. Baja las escaleras, acaba con el soldado con un **ataque sigiloso** y **sabotea los generadores** (acércate a ellos y pulsa ✖).
(Objetivo secundario: 250 puntos).

Sube las escaleras y pasa a la sala de la mesa. Ve por la puerta de enfrente. A tu izquierda hay unas escaleras, y **una minipantalla te indicará que arriba hay un Oficial**. Sube con cuidado para que no te vea. Cuando te dé la espalda, avanza y **lanza una granada de gas** **5**. **Coge su uniforme** y pasa a la sala contigua con una **bañera**: verás un compartimento que brilla en verde: acércate y lanza por él una granada de gas para acabar con la guarnición. **(Objetivo secundario: 1.000 puntos).**

Sal del edificio por donde entraste y avanza por la callejuela de escaleras descendentes. Enfrente tienes un **gran hospital** **6**, y en el **segundo piso** está el médico. Entra por la entrada principal, sube por la gran escalera hacia la izquierda, avanza y tuerce a la derecha: verás otras escalera ascendente.


5


6







Ya en el segundo piso, **guíate por la estrella que marca el objetivo** en tu radar para encontrar al doctor. Eso sí, por la zona hay un **oficial de la Gestapo** (que puede detectarte aunque lleves uniforme de Oficial), así que Ándate con ojo y entra en la habitación cuando esté de espaldas 7. Después de una conversación con el **Doctor**, este escapará. Objetivo cumplido.

OBJETIVO PRINCIPAL 2: ROBA EL CAMIÓN CON LOS EXPLOSIVOS (ZONA DE LA ESTACIÓN) (500 PUNTOS)

Sal del hospital y **vuelve al edificio de la torre.** Pasa de nuevo por la salita de la mesa y ve a la zona donde estaban las escaleras que daban al piso del oficial 8. Pero ahora baja el tramo que da a la entrada a los túneles y a una escalera ascendente que llega hasta la plaza. Sube por ella y párate en seco: en la plaza hay un **Oficial de la Gestapo.** A tu izquierda verás unas tablas: tras ellas hay un camino 9. Síguelo y llegarás a la zona de la Estación. Avanza bordeando los edificios, y sin entrar en ninguno, hasta la caseta más al norte. No te toparás con ningún oficial o Gestapo, así que entra en la caseta. Dentro, **un soldado pasea y un Suboficial mira unos planos.** Acaba sigilosamente con el soldado, después con el Suboficial, y pulsa la **palanca** que desactiva los semáforos 10.
(Objetivo secundario: 250 puntos).

Sal de la cabaña y entra por la puerta lateral en el **edificio de la estación** donde está el control del ferrocarril. En el primer pasillo, entra por la puerta de la derecha a una pequeña habitación con unas **cajas apiladas junto a una ventana**: si subes por ellas, pasas por la ventana y sigues todo recto hasta la puerta de enfrente 11, **evitarás la mirada de un miembro de la Gestapo.** Verás unas escaleras ascendentes. Antes de subir, puedes repostar **munición** en la habitación de la izquierda. Una vez arriba, llegarás a la sala en la que está el **control**, y también hay un **Suboficial.** Sigue recto hasta la puerta de enfrente y saldrás a una **pasarela de madera.**

A la izquierda hay otra puerta con **un soldado y un Oficial** que no te ve porque está de lado: espera al lado derecho de esa puerta a que el soldado se vaya y el Oficial pase a la pasarela para acabar con él con un **ataque sigiloso.** Vuelve a la sala del control, elimina sigilosamente al Suboficial 12 y desactiva el control.
(Objetivo secundario: 250 puntos).

Entra ahora por la puerta en la que estaba el Oficial y habrás llegado al edificio del camión. A la izquierda está el **garaje.** Sube al nivel superior y acaba con el soldado que patrulla la zona, cuando esté fuera de la vista del Suboficial y el **Oficial de la Gestapo** que hay en la puerta. Baja al nivel medio y da cuenta de otro soldado. Y finalmente baja hasta el camión, donde hay un **Suboficial y dos soldados** trasladando unas cajas 13.
Sigue primero al soldado que va hacia la izquierda y **elimínale cuando esté cogiendo una caja.** Luego vuelve junto a los otros dos. Espera a que el soldado que queda se vaya de nuevo y acaba en silencio con el Suboficial 14. Luego corre hasta el soldado y elimínale antes de que se vuelva. Ya puedes coger el **camión** y llevarlo hasta los de la resistencia.

















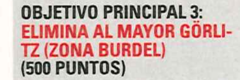












OBJETIVO PRINCIPAL 3: ELIMINA AL MAYOR GÖRLITZ (ZONA BURDEL) (500 PUNTOS)

Avanza hasta que veas el arco por el que entraste a la zona del ferrocarril y desanda el camino hasta la plaza. Baja por las escaleras de la derecha 15 y entra en los **túneles.** En la bifurcación, toma el camino de la izquierda para llegar a la zona del burdel. Sigue hasta una bifurcación: tu primer objetivo, las alarmas, está al sur. Ve hacia allí y verás al fondo el edificio al que debes ir, con un **soldado vigilando en la torre.** Una ventana en la pantalla te mostrará que en la sala donde están los **interruptores** están ese **soldado y un Oficial.** Antes de subir a ese edificio, fíjate en un **soldado apostado** en lo alto de unas escaleras, en un edificio a la derecha 16. Sube las escaleras y acaba con él sigilosamente. Ahora sí, sube las escaleras del edificio de la alarma. **Párate en el tejadillo** tras el primer tramo, espera a que llegue ahí un **Suboficial** y elimínale con sigilo 17. Sube el segundo tramo y párate unos escalones antes del final. **Usa la visión externa** y localiza al oficial dentro de la sala. En cuanto se vuelva, corre hacia él y elimínale sigilosamente, al lado de la mesa 18. El soldado junto a las alarmas está de espaldas y no te ve. Sal de la sala y acaba con el **soldado que patrulla en la almena.** Vuelve a las **alarmas**, elimina al soldado y desactívalas 19.
(objetivo secundario: 500 puntos).











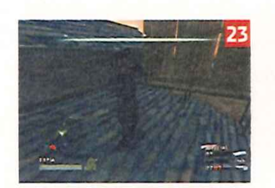
Baja a la plaza y avanza deprisa hacia el norte, pero para antes de llegar a la bifurcación: cubriendo la entrada al edificio donde esta el mayor Görlitz (tu objetivo) patrulla un peligroso **Oficial de la Gestapo**. Espera a que se vuelva y ve a la derecha, rodeando un pequeño almacén 20. Entra al almacén por la puerta del este, y sal por la del norte, pero cuidado de nuevo: asegúrate (mirando el radar y usando la visión externa) que el mismo Gestapo está de espaldas, y sube por las **escaleras de la derecha al edificio del burdel** 21.

En esta zona, **soldados y suboficiales disfrutan de la fiesta.** Hay una puerta a la derecha. Antes de cruzar por ella, mira y verás unas escaleras ascendentes. Pues bien, corre por ellas y haz caso omiso de cualquier orden de alto, sube al siguiente piso y guíate por el icono del radar para llegar a la habitación del **Mayor**. Abre y usa la pistola para eliminarle 22.

OBJETIVO PRINCIPAL 4: VUELVE A LA BASE DE LA RESISTENCIA (250 PUNTOS)

Tras el vídeo donde se desata el caos, **salta al tejado por la ventana** (con R3) y **ponte de nuevo el uniforme de Oficial** 23 para evitarte problemas. Déjate caer a la lona que hay abajo y luego al suelo.

Sólo tienes que **atravesar el pueblo y volver al cuartel** de la resistencia. Así vestido, casi nadie te dará el alto, y si lo hacen, simplemente no pares, no les dará tiempo a identificarte. Al alcanzar el cuartel, verás como el médico cura al herido 24.





Misión 06 UNA FRÍA BIENVENIDA

SITUACIÓN:

Accede a la zona en lancha y ayuda a la resistencia noruega, entregándoles los planos que necesiten para destruir las fábricas secretas nazis de energía nuclear.

COMANDOS:

Los tres

OBJETIVO PRINCIPAL 1: ELIMINA A TODOS LOS NAZIS EN LOS MUELLES (500 PUNTOS)





Usa al Boina Verde y, sin moverle del punto en el que estás, acaba con la primera horda nazi en la parte baja del puerto. Inmediatamente, **cambia al Francotirador** para cubrir la zona de las casas superiores. Tu prioridad debe ser siempre la **ametralladora de la ventana central** de la casa naranja: elimina a cualquier nazi que la use en cuanto le veas. A la derecha hay una plataforma por la que salen numerosos enemigos: puedes disparar al **barril explosivo** para eliminar a unos cuantos de golpe 1.

Cuando vuelvan a acumularse enemigos en la zona baja, recurre de nuevo al Boina Verde. La cosa se calmará en breve. Ahora, con el **Boina Verde**, registra las cabañas de la zona baja: en una hay un nazi y un par de **botiquines** que te serán muy útiles, y en otra más al sur un **Suboficial nazi** al que debes eliminar 2. Cuando caiga, los soldados noruegos comenzarán a ascender por la montaña.











Síguelos con el Boina Verde y afronta con ellos el ataque nazi por todos los flancos, incluida la montaña y la zona baja del puerto 3. A ti **ni se te ocurra bajar**: aguanta en esa posición media acabando con los nazis de arriba y abajo, y cuando despejes la zona **cambia al Francotirador** que se encuentra en el barco. Desde su posición, dispara a todos los soldados de las cabañas del norte 4. Verás que en breve **un oficial intenta huir** en un barca por la zona norte del puerto (muy cerca de la cabaña de la que salen los soldados). Abátele con tu rifle sin darle tiempo 5.
(Objetivo secundario: 500 puntos).

Vuelve al Boina Verde y acaba con los pocos nazis que queden en la zona.'





OBJETIVO PRINCIPAL 2: ELIMINA A LOS NAZIS DE LA GRANJA PARA CONSEGUIR CAMIONES (500 PUNTOS).

Tienes que **llegar a la granja** que los nazis usan como base al norte y despejarla para que los noruegos puedan tomar sus camiones. **Monta al Espía y al Francotirador en la lancha motora** y sube un poco hacia el norte por el río. Baja en el pequeño embarcadero y **sube primero con el espía** agachado. Cuando veas la base no avances más 6. Fíjate en que un soldado patrulla entrando y saliendo en la puerta. **Usa la pistola con silenciador**, acaba con el soldado del fondo 7 y espera a que el otro se vuelva para rodear el edificio



 PUNTO DE INICIO  OBJETIVOS  PUERTO  CABAÑA  BARCO





...> por donde paseaba el soldado caído. Tienes que hacerlo con los dos personajes, así que tómate tu tiempo para pasar con precaución con cada uno. **Al otro lado del edificio** hay una puerta al patio y un camino que sube hasta un puesto elevado. **Sube al puesto con el Francotirador**, desde donde tienes una bonita visión del patio [8], y deja al espía en el lateral del edificio, pero lejos de la puerta.

Con el Francotirador, acaba con todos los soldados que veas en el patio [9]. Ten paciencia, porque **saldrán en pequeños grupos**. Cuando hayas acabado con unos seis, **cambia al Espía** y entra en el patio. Tienes que eliminar a los **dos Suboficiales** que hay en el edificio de la derecha (la manera más fácil es usar la pistola con silenciador) [10]. **Coge el uniforme** de uno de ellos y rastrea la pequeña base, eliminando con sigilo a los soldados que queden [11].



OBJETIVO PRINCIPAL 3: ELIMINA A LOS NAZIS DEL CONTROL QUE BLOQUEAN LA RUTA (250 PUNTOS).

Vuelve al pequeño muelle donde dejaste la lancha y monta en ella a tus dos personajes... Sólo para avanzar unos metros, hasta la pequeña ensenada justo enfrente, y sube por el camino nevado de la montaña [12]. Sigue la senda entera hasta llegar a una cabaña que los nazis usan como puesto elevado para controlar el río. Ahora, puedes usar al **Espía y su ametralladora** para eliminar los tres soldados del exterior [13] y a los **dos oficiales de la Gestapo** que hay dentro, o ser más sigiloso y optar por los cuchillos del Francotirador.

Una vez limpia la zona, usa al Francotirador para eliminar a todos los soldados de la casa que hay junto a la otra orilla del río (incluido el oficial que puedes ver por una de las ventanas) [14]. Y fíjate en que un poco más arriba, en la ladera, se distingue el puesto de control nazi (otra cabaña verde), y un camión: **usa tu mira para registrar bien la zona** y acabar con todos los soldados que veas (al menos cuatro) [15]. No hace falta que desandes todo el camino hasta la lancha: baja al río por el camino que hay a la izquierda y encontrarás otra, con la que puedes cruzar hasta la cabaña de la otra orilla que acabas de limpiar con el Francotirador. Reposta **munición** dentro y coge un par de **botiquines**. Ya a pie, sigue el camino ascendente hasta el puesto. Apenas quedarán tres soldados: acaba con ellos a tiros [16] y hazte con el **uniforme del Oficial**. Una vez limpia la zona, **eleva la barrera** del puesto de control para cumplir el objetivo.



OBJETIVO PRINCIPAL 4: ELIMINA A LOS NAZIS DEL PUENTE (250 PUNTOS).

Vuelve a la lancha y **monta sólo con el Espía**, que ahora pasará desapercibido gracia a su uniforme de Oficial. Al **Francotirador**, déjalo en el **puesto de control**. Sigue río abajo, pasa por debajo del puente y acércate al barco. En estribor (el lado derecho del barco, visto de proa a popa) está la indicación de donde debes poner la carga. Acércate a ella lo más que puedas, pulsa ✖ para ponerte de pie en la barca y coloca la carga.
(Objetivo secundario: 500 puntos).











Muévete deprisa y aléjate con la lancha hacia el puente antes de que la carga explote y hunda el barco. Tras la explosión, los soldados cercanos te dispararán, pero ya estás lo bastante lejos para que no te alcancen.

Vuelve con la lancha en dirección el puesto de control, pero antes de llegar fíjate que en la orilla sur (tu derecha ahora) hay un camino ascendente que da a la carretera [17]. Baja de la lancha y sube por él hasta llegar a la zona del puente: los soldados ni se inmutarán al verte vestido de oficial.

Vuelve a tomar el control del Francotirador. Desde el puesto, avanza hacia el sur hasta que veas el puente. Con tu rifle, acaba con todos los soldados que puedas. Después **pasa al Espía**, quien usando el sigilo puede acabar sin problemas con los **tres soldados** que hay cerca de la cabaña al lado del puente [18], y con el soldado que hay dentro de ella. Con todo limpio de enemigos, tu misión ya está cumplida.

Misión 07 OJOS DE GATO

↘ SITUACIÓN:

El camión cargado de explosivos está en camino. Pero antes de llegar a su destino debe pasar por el pueblo de Shudheinn, ocupado por la Wehrmatch. Toma el control del pueblo antes de que llegue el camión.

↘ COMANDOS:

Los tres

OBJETIVO PRINCIPAL 1: ELIMINA A LA GUARDIA DEL MUELLE (3 SOLDADOS) (500 PUNTOS)

Nada hacia tierra firme y avanza hacia el sur hasta que veas el **muelle**. Fíjate en que hay **tres soldados patrullando:** uno en el muelle de la izquierda, otro a la derecha y un tercero que avanza hacia el fondo.



Tienes que actuar cuando el de la derecha se dé la vuelta y salga del muelle, ya que tardará bastante en volver. Elimina primero al del muelle de un cuchillazo [1], y luego haz lo propio con el del fondo (si llega a verte, tienes unos segundos para acabar con él antes de que de la alarma).

Después, espera pegado a la pared y con el cuchillo en la mano a que aparezca el tercer soldado: te verá, pero no tendrá tiempo de reaccionar antes de que uses el cuchillo para acabar con él [2]. Más vale que no falles.

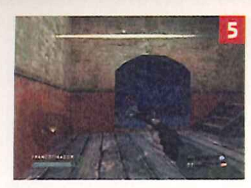


OBJETIVO PRINCIPAL 2: POSICIONA AL FRANCOTIRADOR EN LO ALTO DE LA TORRE (250 PUNTOS).

No subas por las escaleras, mejor sigue el camino nevado ascendente que se encuentra al lado de donde eliminaste al último soldado [3]. Tu objetivo es entrar en el edificio de la derecha, donde está la torre. Elimina sigilosamente al soldado que hay parado junto a la puerta (de espaldas a ti) [4], y entra en el edificio. ...>





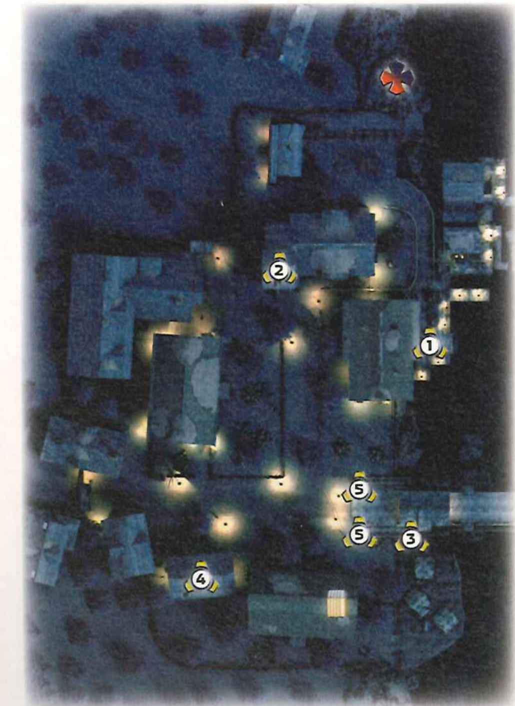




Verás que tu camino sigue por la derecha: usa **la visión externa para localizar al guardia que patrulla** por ahí y, cuando te dé la espalda, elimínale sigilosamente.

Sigue avanzando agachado y usa de nuevo la visión externa antes de cruzar la siguiente puerta: verás a un soldado que patrulla en el exterior del edificio. Espera a que desaparezca y prepárate para, en cuanto vuelva a aparecer, eliminarle con un cuchillo desde dentro del edificio 5. **Para recuperar el cuchillo** puedes salir, pero agachado.

De nuevo dentro, debes ascender por la escalerilla de la derecha, pero cuidado: antes de llegar al final párate, y **localiza en el radar** al soldado más cercano enfrente de ti. Cuando se dé la vuelta, sube del todo y usa de nuevo un cuchillo. Ve hacia su posición y ya estarás en la torre. Si lo deseas, puedes bajar a por un **botiquín** que hay en la parte de abajo y luego volver a subir: queda un **suboficial** en lo alto: puedes eliminarle de lejos con un cuchillo o de cerca sigilosamente 6. Luego colócate en la **ventana indicada** por un círculo rojo en el suelo 7 y en un vídeo le harás señales al Espía.







PUNTO DE INICIO · OBJETIVOS · MUNICIÓN

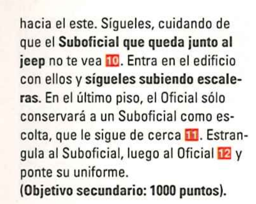
OBJETIVO PRINCIPAL 3: INUTILIZA LOS EXPLOSIVOS EN EL LATERAL DEL PUENTE (250 PUNTOS).

Ahora controlas al Espía. **Pilota la balsa hasta el muelle** donde eliminaste a los tres soldados al principio de la misión y bájate allí. Utiliza la visión externa en la puerta del edificio de enfrente y espera a que el soldado suba las escaleras 8. Entra, elimina sigilosamente al **Suboficial y ponte su uniforme**. Sube las escaleras, (puedes ignorar al soldado), sal a un almacén y, de éste, al exterior.

Verás que un **Oficial nazi** llega en jeep al pueblo y aparca al lado del edificio de la torre (mira el mapa para localizarle). Acércate cuidando de que ningún Suboficial te vea 9 (controla tu radar), y apartándote si es así. Desde lejos, observa cómo el Oficial, un Suboficial y un soldado comienzan a andar hacia el este. Sígueles, cuidando de que el **Suboficial que queda junto al jeep** no te vea 10. Entra en el edificio con ellos y **sígueles subiendo escaleras**. En el último piso, el Oficial sólo conservará a un Suboficial como escolta, que le sigue de cerca 11. Estrangula al Suboficial, luego al Oficial 12 y ponte su uniforme.
(Objetivo secundario: 1000 puntos).







Sal del edificio y ve hacia el sur, siguiendo la marca de objetivo en el radar, hasta llegar al **puente**. Pero no lo cruces: baja a la parte derecha de las vigas 13. Cuando no mire ningún soldado (usa el radar para comprobarlo), inutiliza los explosivos marcados en verde en un lateral 14.

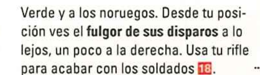
OBJETIVO PRINCIPAL 4: TOMA EL CONTROL DE LA RADIO Y LLAMA AL BOINA VERDE (250 PUNTOS).



Ahora dirígete al **edificio de la radio**. Sube al segundo piso y elimina sigilosamente al soldado que anda por aquí 15. Después **mira por la cerradura** de la única puerta que hay: verás una habitación con un **Oficial** y un soldado hablando por radio 16. Espera a que el Oficial se de la vuelta para entrar y eliminarle por la espalda 17. Haz los mismo con el soldado.

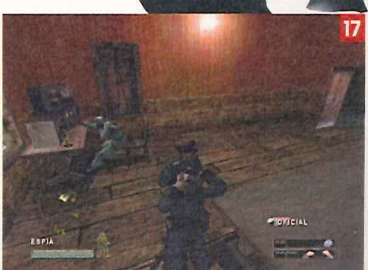
OBJETIVO PRINCIPAL 5: LOCALIZA Y ELIMINA LAS AMETRALLADORAS (250 PUNTOS)

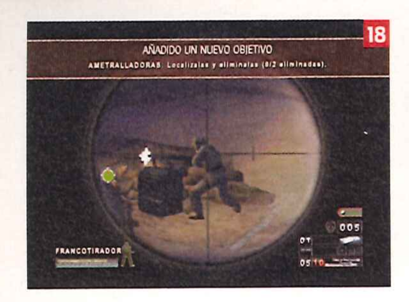
Ahora pasas al **Francotirador** para acabar con los soldados que manejan las **ametralladoras** del puente y cierran el paso al Boina Verde y a los noruegos. Desde tu posición ves el **fulgor de sus disparos** a lo lejos, un poco a la derecha. Usa tu rifle para acabar con los soldados 18.













OBJETIVO PRINCIPAL 6: LIMPIA EL EDIFICIO DE LA RADIO DE ENEMIGOS (500 PUNTOS)

Ahora puedes intercambiar el control entre el Boina Verde y el Francotirador. **Empieza con el Francotirador**: desde la torre, intenta acabar deprisa con unos cuantos soldados fuera del edificio, para limpiarle un poco la zona 19. **Cambia al Boina Verde** y corre hacia el edificio de la radio antes de que los soldados nazis cacen al espía. Tienes que limpiar sus dos plantas de enemigos, y cuidado, porque **son muchos** 20. Cuando hayas conseguido que todos muerdan el polvo, habrás superado la misión.



Misión 08 ÁLAMO BLANCO

SITUACIÓN:

Se ha anulado la defensa nazi en Sundheinn, pero una columna acorazada se dirige hacia allí. Defiende la zona con el Francotirador y el Boina Verde. No permitas que los nazis crucen el puente.

COMANDOS:

Boina verde y francotirador

OBJETIVO GLOBAL: DEFIENDE LA POSICIÓN Y MANTÉN EL CONTROL DEL PUEBLO (1000 PUNTOS).

OBJETIVO PRIMARIO 1: RECHAZA LA PRIMERA OLEADA (250 PUNTOS).





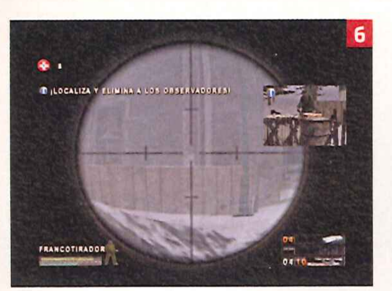
Empiezas con el Francotirador y tienes un minuto antes de que comience la acción. Fíjate que un poco a tu derecha hay unas cajas con **botiquines**. Recurre a ellos siempre que los necesites. Primero, ve a la caseta donde está la **munición** (también indicada en el mapa) y coge las **minas antitanque**. Avanza un poco por el puente y coloca una 1. **Cambia al Boina Verde,** que está dentro del almacén, y **llévale a los muelles** (la zona donde que despejaste al comienzo de la misión anterior). Déjale ahí bien protegido 2.

Cambia de nuevo al Francotirador y espera agazapado delante del puente a que se acerquen los nazis. En cuanto tus hombres empiecen a disparar, haz tú lo mismo, eliminando a todos los enemigos que puedas antes de que huyan 3. Después **vete al lateral izquierdo del puente**, que los soldados noruegos son muy capaces de proteger el camino principal. Desde tu nueva posición, acaba con todos los soldados que puedas de la otra orilla 4, impidiendo así que lleguen al puente. **Dispara también a los del muelle** y a los que intentan cruzar por la parte baja del puente 5. Casi seguro que tendrás que volver a la casa a repostar munición, pero no te preocupes: la oleada nazi remitirá enseguida y los soldados empezarán a huir. Tienes un segundo de resuello, pero desde ahora **la batalla se va a recrudecer**. En primer lugar, los nazis empezarán a disparar sus morteros. Tienes que localizar a los **suboficiales** con prismáticos que apuntan desde la otra orilla para detenerlos 6. **Pausa la acción y en el mapa verás su posición**. En el radar, una **flecha marrón** te indica la dirección. Tendrás que ir eliminando observadores durante toda la misión. En total son seis.
Objetivo secundario: 500 puntos)















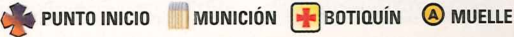
Sigue acabando con los nazis que intentan cruzar el puente, y **acude periódicamente a la cabaña en busca de munición**. Aún no debes tener problemas para contener a la horda enemiga, sobre todo mientras haya un soldado aliado manejando la ametralladora del puente 7. **Si le hieren, es primordial que le cures.**

En breve **un SDK cruzará el puente**. Apóstate en un lateral y espérate para tener un tiro claro al soldado que maneja su ametralladora 8. Cuando acabes con él, ponte enfrente del puente y acaba con los soldados que flanquean el vehículo. Y espera tranquilamente a que pise la mina antitanque y explote. **(Objetivo secundario: 250 puntos).**

Enseguida, **los nazis intentarán llegar al puerto en lanchas**. Pero tú tienes apostado en el muelle al Boina Verde... En cuando las lanchas empiecen a mo-













verse, ya sabes lo que hacer. Apunta y dispara a sus ocupantes (cuando **la mira se pone roja** es que vas a acertar) 9. Son tres lanchas, y cada vez que acabes con una puedes pasar unos instantes al Francotirador y seguir eliminando nazis en el puente y curando aliados si hace falta 10.
(objetivo secundario: 500 puntos)

OBJETIVO PRIMARIO 2: DESTRUYE LOS PANZERS (500 PUNTOS)

Vuelve al puente con el **Boina Verde** para afrontar la última parte de la ofensiva. Coge el **lanzacohetes** que hay en el edificio, junto a las cajas de munición. Además de seguir frenando a los soldados, te tocará **detener dos tanques Panzers**. Puedes usar las minas del Francotirador 11 o el lanzacohetes del Boina Verde para pararlos 12. Eso sí, para acabar con un Panzer necesitas dos aciertos con el lanzacohetes, así que tras acabar con uno tendrás que ir a la cabaña a recargar.

Misión 09 ATRAPADOS

SITUACIÓN:

Los nazis tienen en su poder una reliquia de incalculable valor y planean transportarla a Berlín. Infíltrate en el cuartel general enemigo y hazte con ella cueste lo que cueste.

COMANDOS:

El Espía





OBJETIVO PRIMARIO 1: ACCEDE AL COMPLEJO ENEMIGO (250 PUNTOS).

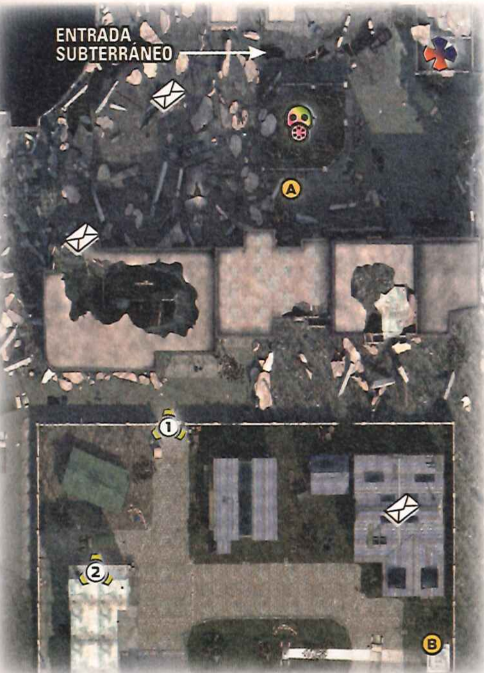
En la secuencia de vídeo, la acción da un giro: **el Francotirador y el Boina Verde son apresados.** Comienzas la misión con el espía vestido de soldado, pero necesitas un uniforme de más graduación. Nada más comenzar, elimina por la espalda al soldado junto al **barril ardiendo.** Avanza hacia el camión de enfrente, agáchate tras él y usa la visión cósmica para localizar a otro soldado, que patrulla justo hasta el camión 1. Cuando se dé la vuelta, elimínalo sigilosamente.

Avanza hacia el este y recoge unas **granadas de gas** y un **botiquín**. Detrás del camión de antes verás a un **Suboficial** de espaldas. Vigilando en tu radar que no te vea ningún soldado cercano, elimínale 2 y **ponte su uniforme.** Unos pasos al oeste, tienes una **máscara antigás**. Cógela y vuelve sobre tus pasos para encontrar el **punto de inserción a las alcantarillas** (mira el mapa) 3. Déjate caer, coge el túnel que sale a tu izquierda y acaba con el soldado que encuentras aquí (si no podría estorbarte luego). Avanza hasta el fondo, donde encontrarás un **enrejado roto** 4. Agáchate y déjate caer por él. En esta gran sala, a tu derecha puedes ver un **oficial de espaldas**. En las cajas que hay junto a él hay unos **documentos** que debes recuperar, ya que hacerte con tres es un objetivo secundario. De momento olvida al oficial: en la pared de enfrente puedes ver que sale un pasillo 5. Pasa por él, avanza hasta el final y espera a que un soldado se pare delante de ti. Elimínale con un ataque sigiloso y vuelve por el pasillo desandando tu camino. Acércate al **Suboficial** con cuidado y, como no puedes eliminarle por la espalda, usa la **pistola con silenciador** y apunta a su "melón" 6. Tras acabar con él, recoge los **documentos** que hay sobre las cajas, y no te olvides de guardar el arma.





Cerca tienes dos tramos de escaleras. Sube por las que hay más a la izquierda. Una vez arriba, ve por la salida de la izquierda hasta el exterior. Acaba sigilosamente con un **Suboficial** y sigue avanzando hasta que el camino acabe.













A tu izquierda hay **escombros por los que puedes ascender** a un camino en sentido contrario 7. Síguelo hasta que veas el arco por el que debes pasar, vigilado por **un soldado y un Oficial.** Agazapado, **ponte la máscara** y lanza una bomba de gas 8. Tus dos enemigos caerán, así que adelántate y ponte el **uniforme del Oficial** y recoge de paso los **documentos** secretos, que están sobre la caja (cuando tengas tres habrás conseguido un Objetivo Secundario). Cruza el arco para ver un vídeo en el que el Francotirador y el Espía son llevados a prisión. Acércate al soldado del control y te subirá la barrera 9.

OBJETIVO PRIMARIO 2: TOMA EL ASCENSOR Y ACCEDE AL COMPLEJO (500 PUNTOS)

Nada más entrar, tuerce a tu izquierda, pasa por detrás del edificio y te encontrarás de frente con otro edificio. Entra en él y estarás en una pequeña habitación con un soldado barriendo. Pasa a la cantina y acércate al **Suboficial** que bebe sentado y conseguirás los últimos **documentos** secretos.
(Objetivo secundario: 1000 puntos).

Sal de la cantina y verás la **estación de radio** (con una luz verde en la puerta). Entra y recoge de la mesa el **Libro de Códigos** 10. Desanda todo el camino, pasando por la cantina, y avanza hasta el **edificio del ascensor** (marcado con el icono de objetivo en el mapa). Al lado de la puerta hay un intercomunicador 11. Habla por él y prepárate para una nueva misión.





Misión 10 LA GUARIDA DEL LOBO

SITUACIÓN:

Localiza las celdas donde se encuentran el Boina Verde y el Francotirador. Evita que te vean los Oficiales de la Gestapo para que no den la alarma y recupera la reliquia.

COMANDOS:

El Espía

OBJETIVO PRINCIPAL 1: CONSIGUE LAS LLAVES (250 PUNTOS)

Nada más comenzar, **muévete deprisa:** acaba con el soldado que tienes enfrente de un disparo con la pistola con silenciador y **ponte su uniforme**. Después, escóndete rápidamente tras la fila de cajas de la izquierda (las que están más alejadas del soldado caído) [1].





Espera agazapado a que pase un **Oficial de la Gestapo** y deja que se avance hacia el pasillo para que se aleje de los soldados de la garita de la izquierda. Lánzate a por él, elimínale con una ataque sigiloso por la espalda y **ponte su uniforme** [2].

Ahora puedes moverte con tranquilidad, ya que sólo te pararán los Oficiales de la Gestapo. Si alguno te ve, simplemente aléjate antes de que te identifique. Recorre la zona apagando las **tres alarmas** [3] **(Objetivo secundario: 500 puntos)** y recoge también los **tres Objetos Secretos** (marcados en el mapa con una "S") [4] **(Objetivo secundario: 250 puntos).**



ENTRADA SUBTERRÁNEO



PUNTO DE INICIO

OBJETIVOS

DOCUMENTOS SECRETOS

ALARMA











Entra en la habitación de las **llaves** y cógelas de la mesa [5]. Con ellas podrás abrir la puerta de la sala de la Reliquia y las entradas al subterráneo.

OBJETIVO PRINCIPAL 2: LOCALIZA Y RECUPERA LA RELIQUIA (500 PUNTOS)

Dirígete a la habitación de la Reliquia, evitando a un **Oficial de la Gestapo** que suele rondar la zona. Entra y cierra la puerta. Verás a otro **Oficial de la Gestapo** y a un soldado distraídos cerca de la Reliquia, y a otro soldado mirando un mapa en una pared. Acaba con el del mapa con un ataque sigiloso [6]. Después saca la **pistola con silenciador**, dispara al Oficial y luego al soldado [7]. No les des opción a dar la alarma y coge al **reliquia**.

OBJETIVO PRINCIPAL 3: ENCUENTRA A LOS COMANDOS, LIBÉRALES Y LLÉVALES ARRIBA (500 PUNTOS)

Ya puedes **bajar al sótano** por cualquiera de las dos entradas. Aquí hay unas bodegas y unos calabozos, vigilados sólo por **tres guardias** a los que puedes eliminar con la pistola sin peligro de que den la alarma [8]. Cuando acabes con ellos, **abre las celdas** (marcadas en el mapa con el icono de objetivo secundario) y verás salir a tres miembros de la resistencia [9]. No les sigas, ya que esperarán a que rescates a tus comandos para escapar contigo **(Objetivo Secundario: 500 puntos).**

Los comandos están en la **parte sur** del subterráneo. Camina por un pasillo, abre un par de puertas y llegarás a la celda donde los retienen. Acaba a tiros con los **dos suboficiales** que los torturan [10] y sigue al Francotirador y al Boina Verde herido hasta el final [11].





Misión 11 JAQUE MATE

SITUACIÓN:

Tras liberar a tus comandos, debes escapar del Cuartel General Nazi.

COMANDOS:

El Espía

OBJETIVO PRINCIPAL 1: ELIMINA A LOS NAZIS DE LA ZONA DEL CAMIÓN (500 PUNTOS)

Empiezas frente a unas escaleras, pero antes de subir, acaba con el **Oficial** que hay a tu izquierda y **ponte su uniforme.** Ahora sí, sube por las escaleras hasta una habitación con dos puertas. Ve por la de la izquierda, la que da a una galería con ventanas y dos soldados. Avanza hasta el fondo y, cuando el otro soldado se dé la vuelta, elimina al más cercano [1] y luego haz lo propio con el que camina. Vuelve a la habitación, baja al piso de abajo y sal por la **puerta norte al patio del camión.**

Corre a **ponerte tras el lateral derecho del camión** (según tu posición), para









que no te detecte el **Oficial** al otro lado. Usa la visión externa para localizarle a él y al soldado que le acompaña 2. Cuando veas que el Oficial comienza a caminar hacia la derecha, usa la pistola con silenciador para acabar de un tiro en la cabeza con el soldado 3, y luego con él.

Tienes que eliminar a tres soldados más de esta zona. Hay uno trabajando en un coche. Espera a que el que patrulla cerca del arco que da al patio se dé la vuelta para eliminarle al del coche sigilosamente 4. Luego ve hacia el este y acaba con el que patrulla cerca de la garita y finalmente despacha al del arco 5, siempre con sigilo. En una escena de vídeo verás cómo el Francotirador y el Espía te dan las gracias y se meten en el camión. (También se dará así por cumplido el **Objetivo Secundario "Protege a tus hombres": 500 puntos**).

OBJETIVO PRINCIPAL 2: ELIMINA AL TRAIDOR, EMIL SALENKOV (500 PUNTOS)

Ya sólo tienes que esperar a que concluya el fusilamiento. Quédate en un lateral del arco y, en cuanto aparezca **Salenkov**, disparale 6 y corre hasta el camión. (Cumplirás así el **Objetivo Secundario "Ruta de escape": 250 puntos**).







 PUNTO DE INICIO  OBJETIVOS Ⓐ ALIADOS

SOLUCIÓN ALTERNATIVA

En esta misión hay una solución alternativa mucho más arriesgada, pero con la que puedes evitar el fusilamiento de los soldados aliados. Sigue los pasos de la primera solución hasta que elimines a los dos soldados de la galería del piso de arriba. Entonces no debes bajar, sino eliminar sigilosamente al soldado de la otra galería 1 y apostarte en una ventana. En el centro del patio verás a un Oficial de la GESTAPO y a Salenkov (si le marcas con la mira, aparece como "General"). Graba la partida, selecciona la pistola con silenciador, dispara a Salenkov en la cabeza 2 y agáchate. Tienes que eliminarle de un solo disparo, porque en cuanto saques el arma, todos los soldados comenzarán a dispararte. Después, vas a tener que acabar con todos los soldados de la base: todos los de la plaza y los de la zona del camión. Te recomendamos que, primero, elimines a los que puedas de la plaza desde el piso bajo del edificio. Ánimo, si usas botiquines es más fácil de lo que parece.





Misión 12 OJO POR OJO

SITUACIÓN:

Con el Francotirador, tienes que sembrar el caos entre las líneas enemigas, en las calles de un Stalingrado en guerra.

COMANDOS:

El Francotirador

OBJETIVO PRINCIPAL 1: ELIMINA 10 ALTOS RANGOS NAZIS (1000 PUNTOS)

En esta misión **tienes una gran libertad de movimientos** por dos grandes escenarios conectados.

Tu objetivo es eliminar a **diez oficiales nazis**, pero teniendo cuidado de evitar a los observadores y francotiradores enemigos, y eliminando de paso a todas las tropas nazis que te molesten. Como puedes eliminar a los Oficiales en el orden que quieras, **nosotros te indicamos su posición en el mapa**. Por cierto, registra bien el edificio en el que están los oficiales 3 y 4, porque encontrarás un par de valiosos **botiquines** y **granadas de humo**.









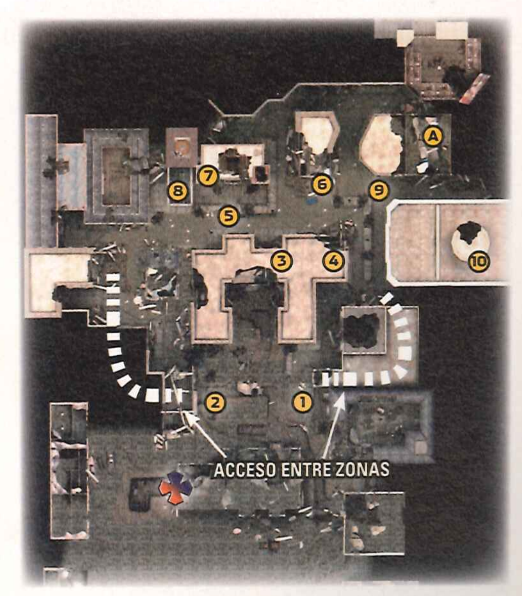


ZONA 1:
Oficial 1. Al lado del camión 1.
Oficial 2. En la trinchera 2.
Oficial 3. Dentro del edificio, junto a una mesa 3.
Oficial 4. En la segunda planta, junto a las escaleras 4.

ZONA 2:
En esta segunda zona es mejor que sigas el orden que te indicamos.
Oficial 8. Está en el centro de detenciones, y sólo puedes eliminarle desde la torre del edificio contiguo. Acaba además con todos los soldados que le acompañan.
Objetivo secundario "Libera a los Rusos" (1000 puntos).

Oficial 9. Llegará en coche escoltado por un SNK cuando tú entres en el edificio más al noroeste, donde un francotirador ruso te explicará la situación. Tienes que eliminar al Oficial, que va en el asiento trasero con tu rifle de francotirador y todo lo rápido que puedas, ya que te detectarán enseguida Después, acaba con el conductor del SDK y el soldado que escoltaba al oficial. Además, los nazis entrarán en el edificio y tendrás que acabar con todos ellos a tiros.
(Objetivo secundario: 500 puntos).

Oficial 5. En la calle junto al camión. En la caja cercana hay **munición** para el rifle 5.









Oficial 6. En la calle, junto a un soldado y un prisionero 6.
Oficial 7. En lo alto de la Torre del edificio 7.
Oficial 8. Lo encontrarás en el centro de detenciones 8.
Oficial 9. En coche, escoltado por un SDK 9.
Oficial 10. Segundo piso del teatro.

OBJETIVO PRINCIPAL 2: HABLA CON EL SOLDADO EN EL PUNTO DE EXTRACCIÓN (250 PUNTOS).

Ya sólo te queda **volver al punto de extracción**, el mismo en el que comenzaste la misión, lo cual será sólo un paseo si ya limpiaste la zona.









Misión 13 LA GUARIDA DEL LOBO

SITUACIÓN:

Una división de tanques controla el sector. Mantente oculto, reconoce la zona y después acaba con estas bestias mecánicas.

COMANDOS:

El Boina Verde

OBJETIVO PRINCIPAL 1: RESCATA A PETROV (500 PUNTOS)

Comienzas junto a un **Oficial médico**, al que podrás volver si necesitas cura. Tu primer objetivo es liberar a un oficial ruso que te aprovisionará de **dinamita**. Se encuentra en las alcantarillas, cuya entrada está en la manzana al sur del punto de inicio. Es un boquete en el suelo 1. Una vez dentro, busca a los soviéticos en la zona central y acaba con los soldados que los custodian.

OBJETIVO PRINCIPAL 2: LOCALIZA Y DESTRUYE LOS CUATRO PANZERS (250 PUNTOS)



Petrov te dará cargas de dinamita adhesivas. Coge también el primero de tres **documentos** secretos, que está sobre una mesa 2. Vuelve al boquete por el que has entrado y **quédate sobre las cajas**, mirando hacia arriba para ver el exterior. Espera a que pase un tanque para lanzar la dinamita (pulsando ✖), que se le quedará adherida 3. Un instante después lo verás explotar. Sal de las alcantarillas (mira el punto de salida en el mapa). Tu siguiente objetivo es el edificio más al noroeste, alrededor del cual se mueve **otro tanque**. Puedes pasar por la entrada principal, que da al sur, pero **te recomendamos que rodees el edificio** por la cara oeste, elimines a los soldados que aparezcan y entres por una ventana de la cara norte 4 para atacar por sorpresa a los soldados que custodian el arsenal.



Elimínalos y recoge el **lanzamisiles**. Desde el patio y, tras acabar con los enemigos, espera a que pase el tanque por la calle y **dispárale dos cohetes** 5. En este patio hay una entrada a un edificio en cuyo segundo piso están, además de dos nazis, el segundo **documento** secreto. Ve ahora hacia el este, hasta el **cementerio**. Acaba con los nazis para liberar a los soldados aliados y cumplir un **Objetivo Secundario (500 puntos)**.

Recuerda que puedes volver a las alcantarillas para que Petrov te dé más dinamita, o hasta el Oficial Médico. Tu siguiente objetivo es **la plaza que hay al sur** de edificio donde está el Médico, y en la que hay un tanque parado. Avanza con cuidado, eliminando a los soldados de la plaza y a los de la











trinchera del sur 6. Después, coloca la dinamita en la parte trasera del tanque y sal corriendo. En la trinchera desde donde te disparaban encontrarás un punto en el que repostar **munición** (mira el mapa), un par de **cohetes** y en una mesa el último **documento**. **(Objetivo secundario: 1000 puntos).**

Asegúrate de llevar dos cartuchos de dinamita y dirígete al sur, concretamente a la zona en la que aparece en el mapa el **tanque Tiger**, para activar un objetivo secundario: verás que un Tiger irrumpe acompañado de una guarnición de soldados. Acribilla primero a los soldados y luego acércate al tanque por detrás para colocarle dos cartuchos de dinamita y destruirlo **(250 puntos)** 7. **Otro objetivo secundario** es destruir la defensa antitanque al sur de la ciudad, pero es muy importante que antes acabes con el último Panzer, que está empotrado en un edificio. Simplemente, acércate por detrás y coloca dinamita.

OBJETIVO PRINCIPAL 3: ZONA DE EXTRACCIÓN (250 PUNTOS)

Con el último tanque ya destruido, **céntrate en el último objetivo secundario** antes de ir al punto de extracción: destruir la defensa antitanque. Está rodeada de nazis, así que avanza con cuidado eliminándolos 8. Dos cartuchos de dinamita harán estallar el cañón antitanque.
(Objetivo Secundario: 250 puntos).

Ya sólo te queda volver al punto de extracción, que es el mismo punto en el que iniciaste la misión, junto al Oficial Médico. Y que te cure un poco...



 **PUNTO DE INICIO**  **OBJETIVOS**  **MUNICIÓN**

 **DOCUMENTOS SECRETOS** Ⓐ **TIGER**  Ⓑ **ANTITANQUE**

 Ⓒ **CEMENTERIO**

Misión 14 DEFENDER A LA MADRE RUSIA

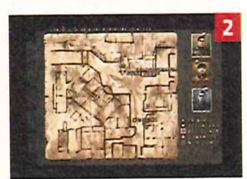
↘ SITUACIÓN:

Los nazis están desesperados y una derrota en Stalingrado les dará el golpe de gracia.

↘ COMANDOS:

El Boina Verde y el Francotirador





CONDICIÓN PRIMARIA 1: DEFENDER LA POSICIÓN (500 PUNTOS).

CONDICIÓN PRIMARIA 2: PROTEGER A LOS ALIADOS RUSOS (500 PUNTOS).

OBJETIVO PRIMARIO 1: ATAQUE ENEMIGO, RECHAZA EL ASALTO (250 PUNTOS)



Nada más comenzar, **avanza con el Boina Verde hasta el Oficial Médico** para avituallarte de **botiquines**. Inmediatamente **pasa al Francotirador**, pues los nazis están a punto de comenzar el asalto. Llegarán desde el sur, así que no necesitas más que al Francotirador apostado en su posición inicial para frenarlos 1. Intenta hacer realidad tu lema ("una bala, un muerto") y los nazis comenzarán la retirada. Aprovecha los segundos de tranquilidad para bajar con el Francotirador a repostar **munición** en las caja del piso de abajo y para que el oficial médico te dé **botiquines**, y vuelve rápidamente a la misma ventana.

En el **segundo asalto** las cosas comienzan a complicarse. Las tropas nazis corren guiadas por suboficiales: con el Francotirador, vigila constantemente el fondo de la calle y, mientras vas eliminando soldados, **estate muy atento a la aparición de los suboficiales**. Mira el mapa de vez en cuando, porque su posición se verá marcada con un estrella 2. En cuanto los detectes, **céntrate en eliminarlos**, porque si les da tiempo a esconderse en una zona de difícil acceso vas a tener que ir a buscarles con el Boina Verde, y eso es casi sinónimo de suicidio.

Tras acabar con el **segundo oficial**, pasa al **Boina Verde** ya que los nazis han empezado a atacar por los flancos. Ve rápidamente a este y oeste y elimina a los soldados que veas a toda velocidad 3. Inmediatamente, pasa al Francotirador y espera a que aparezca el **tercer oficial** para eliminarle.

OBJETIVO PRIMARIO 2: ELIMINA A LOS ZAPADORES (500 PUNTOS).

Ahora **llegan soldados por todos los flancos** y, para colmo, aparecen **tres francotiradores** (mira su posición en el mapa). Con el Francotirador, reposta **munición** y **botiquines** en la habitación a la izquierda de la sala desde la que disparas. Con el Boina Verde te toca defender todos los flancos 4 y **curar a los soldados rusos** heridos. Ya sabes que puedes avituallarte de **munición** y **botiquines** cuando necesites.













En unos instantes, un **SDK** bajará por el sur: tu prioridad debe ser **eliminar a su conductor** con el Francotirador 5. **(Objetivo secundario: 500 puntos).**

Después céntrate en **acabar con todos los nazis que veas** para impedir que entren en el edificio, y acaba con los francotiradores que queden vivos 6. **(Objetivo secundario: 500 puntos).**

La afluencia de nazis será menor, pero por el oeste aparecerá un **Panzer**, que se quedará apostado defendiendo la posición con su ametralladora. Después le seguirán **tres zapadores**, que aparecerán de uno en uno e intentarán poner cargas en un lateral de la biblioteca. **Saca al Francotirador** al exterior 7. Con el Boina Verde avanza al oeste, eliminando a los nazis que encuentres. Si miras el mapa, verás al zapador marcado con una estrella: corre al lateral izquierdo del calle, protegido de la ametralladora del tanque tras los escombros, y acaba con el primer zapador 8. Espera a que vayan apareciendo los otros dos para eliminarlos y, mientras tanto, **cubre los otros flancos con el Francotirador** y su pistola 9. **Tras acabar con los tres zapadores y aguantar un poco**, el ejército ruso acudirá en tu ayuda y habrás cumplido tus objetivos: habrás protegido a los soldados rusos e impedido que los nazis tomen en el edificio. La batalla se ha decantado del bando aliado 10.







¡Archívalas en las cajas de tus juegos!

